


Wemngor

Justicia

Aventura gratuita para el día del Rol Gratis



Leyenda

1 - Thaon

2 - Claro de las setas

3 - La cañada

4 - El templo del bosque

3

2

4

Bosque de Brithwell





Justicia

Justicia es una aventura corta para Vermigor que se desarrolla en el bosque de Brithwell. Puede jugarse antes o después de la aventura que incluye el manual básico (*De Lobos y Hombres*). Está diseñada para un grupo de 4-5 personajes de nivel 1. *Justicia* es una aventura extremadamente sencilla que puede ser jugada en una única tarde y que ilustra el tono oscuro y corrupto de Vermigor.

Gancho para los personajes

Mientras los personajes viajan cerca del bosque de Brithwell encuentran la pequeña aldea de Thaon que parece muy alterada por acontecimientos recientes.

Thaon

La aldea de Thaon se encuentra en las lindes del bosque de Brithwell, un bosque primordial en el corazón de Mourntall, formado por robles retorcidos, hayas y olmos cubiertos de musgo. Thaon es una pequeña población de dos docenas de personas, formada por tres familias con sus granjas. Las tres casonas de piedra con techos de paja forman un triángulo alrededor de una pequeña plaza empedrada con un pozo junto a un roble centenario. Un murete de algo más de un metro de piedras oscuras cubiertas de musgo rodea el enclave. En el interior, junto a las casas, hay unos pequeños huertos y, colindantes a estos, unas pocilgas habitadas por puercos famélicos y sucios. Pollos y gallinas corretean por la zona picoteando lo que pueden. Los habitantes de este lugar son tres familias de campesinos vestidos con ropas andrajosas.

Esta parte es para el Narrador, si eres un jugador, por favor, no sigas leyendo o te estropearás la diversión.

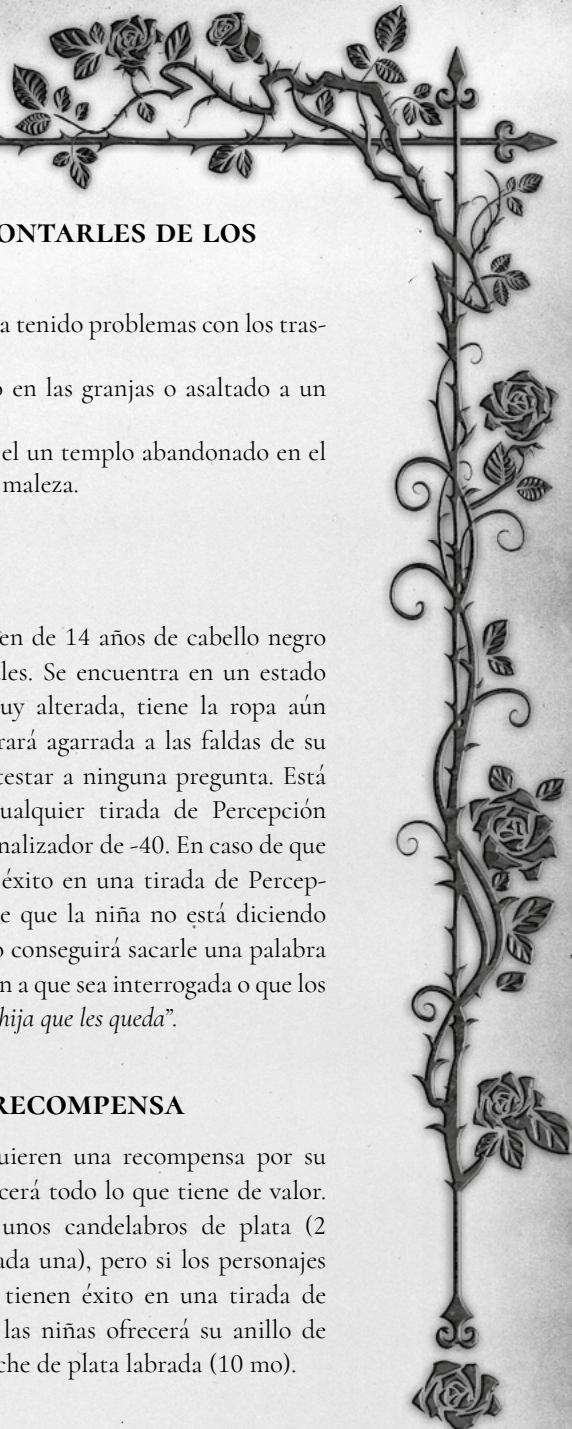
Lo ocurrido en realidad

Latinka y Radenka son dos hermanas adolescentes que viven en la minúscula aldea de Thaon en las lindes del bosque de Brithwell. Radenka, la hermana menor, siente profundos celos de su hermana mayor, que mantiene una relación secreta con Anderek, un joven y apuesto leñador de una aldea vecina con el que se suele citar en el bosque, cerca del arroyo que discurre por la zona. Radenka cree estar enamorada de Anderek y fantasea con que el joven la saca de su triste vida. Esta mañana sigue a su hermana al bosque (con la excusa de ir a recoger leña y setas) y espía el encuentro de esta con Anderek tras el cual, el muchacho se marcha.

En ese momento Radenka se encara con su hermana, discuten, pelean y la golpea con una gran piedra en la cabeza, dándola por muerta. Esconde el cuerpo en un montón de hojarasca y regresa muy alterada hasta su casa, cubierta de sangre y con la ropa rasgada. Latinka no está muerta del todo y se arrastra muy malherida hasta una cañada, donde muere. Radenka llega al pueblo en estado de shock, incapaz de explicar lo que ha ocurrido a su hermana. Los campesinos deciden culpar a los trasgos del templo del bosque. Poco después aparecen los PJ en escena.

Justicia

La aventura se presenta de una forma lineal, en un orden más o menos previsible de los acontecimientos. Es importante que te familiarices con ellos porque, aunque los PJ no sigan este curso de acción, te permitirá cambiar e improvisar las partes que sean necesarias con mayor facilidad.



Llegada a Thaon

Cualesquiera que sean sus motivos para viajar juntos (podemos presuponer que los personajes se dirigen a Havensford o vienen de allí), los PJ se encuentran en un camino de tierra que discurre junto al bosque de Brithwell. Es un día nublado, y un viento frío sopla racheado sobre las copas de los árboles. Una niebla densa parece flotar como una gasa a ras de suelo, arremolinándose en torno a los pies de los personajes o sus monturas. El sol hace tiempo que cruzó su cénit y está bajando entre las nubes.

A buen paso puede que lleguen a la Posada de la Encrucijada poco después del anochecer. El olor a chimenea llega a los personajes antes de que puedan ver el humo elevándose ligeramente y difuminándose con la niebla. Tras un recodo, los personajes encuentran la pequeña aldea de Thaon. Escucharán gritos de angustia, plegarias a la Dama y al acercarse se darán cuenta de que la aldea es presa de gran agitación.

Algunos lugareños blanden hachas y azadones mientras que otros tratan de retenerlos. Hay gritos y la cosa parece grave. Al ver a los personajes, algunos de los habitantes de Thaon se acercarán a ellos pidiendo ayuda. Tratarán de explicar la situación a los personajes y les suplicarán auxilio. Hay al menos una veintena de lugareños (casi todo el pueblo) en la plaza, reunidos alrededor del gran roble.

Hablará un anciano, parcialmente desdentado, vestido con un chaleco de lana de oveja y un gorro, que no para de estrujar entre sus manos, llamado Oskarz. Entre sollozos e interrumpido constantemente por los gritos y lamentos del resto de los aldeanos, explicará a los PJ la situación. Si estás usando los Trasfondos para los PJ, puede ser un buen momento para que entren en juego. Alguien que sea de origen Campesino será tratado como uno más, mientras que un Noble será tratado con cierta deferencia y respeto.

“Los trasgos se han llevado a Latinka, la hija mayor de Grigori. Ella y su hermana Radenka estaban recogiendo leña en el bosque cuando los trasgos se han abalanzado sobre ellas y han arrastrado a Latinka hacia el bosque. Radenka ha conseguido escapar y ha llegado muy alterada al pueblo”.

Los aldeanos están desesperados, muchos de ellos quieren cargar contra los trasgos del bosque. Cualquier personaje se dará cuenta que si esto ocurre es posible que la mitad de los aldeanos no vuelva con vida. Son labriegos sin equipo, experiencia ni disciplina.

Oskarz y Grigori suplicarán ayuda a los PJ para buscar a Latinka. Si está viva, para traerla de vuelta, y si está muerta, para darle una sepultura digna con los ritos de la Dama de la Luz.

¿QUÉ PUEDEN CONTARLES DE LOS TRASGOS?

- * La gente de Thaon ha tenido problemas con los trasgos antes.
- * A veces han robado en las granjas o asaltado a un comerciante.
- * Saben que viven en el un templo abandonado en el bosque, cubierto de maleza.

Radenka

Radenka es una joven de 14 años de cabello negro con trenzas y ojos azules. Se encuentra en un estado casi de shock. Está muy alterada, tiene la ropa aún rasgada, y tan solo llorará agarrada a las faldas de su madre incapaz de contestar a ninguna pregunta. Está tan conmovida que cualquier tirada de Percepción sobre ella tendrá un penalizador de -40. En caso de que algún personaje tenga éxito en una tirada de Percepción, se dará cuenta de que la niña no está diciendo toda la verdad, pero no conseguirá sacarle una palabra y los padres se opondrán a que sea interrogada o que los PJ le causen daño *“a la hija que les queda”*.

PIDIENDO UNA RECOMPENSA

Si los personajes quieren una recompensa por su ayuda, Grigori les ofrecerá todo lo que tiene de valor. Empezará ofreciendo unos candelabros de plata (2 piezas, valor: 30 mo cada una), pero si los personajes quieren más dinero y tienen éxito en una tirada de Encanto, la madre de las niñas ofrecerá su anillo de boda (10 mo) y un broche de plata labrada (10 mo).

INVOLUCRÁNDOSE EN LA AVENTURA

Si los PJ deciden ayudar y buscar a Latinka pueden decidir partir inmediatamente tras los trasgos (y seguir las indicaciones de los aldeanos al Templo del Bosque), o pueden tratar de hacerse una mejor idea de qué ha ocurrido rastreando el lugar donde supuestamente las niñas fueron atacadas.

El lugar del ataque

Aunque Radenka está muy alterada y no será capaz de indicarles dónde se produjo el ataque, los PJ pueden rastrear la zona. Con una tirada con éxito de Naturaleza o de Percepción podrán encontrar jirones del delantal de la joven enganchados en unos arbustos, ramas rotas y pisadas que les conducirán a un pequeño claro junto al arroyo. La cesta con setas de Latinka ha atraído a un jabalí que ha pisoteado todo el claro y se encuentra devorándolas tras destrozar la cesta.



Si los PJ quieren investigar el claro, tendrán que deshacerse del jabalí de alguna manera. Los personajes no tienen por qué enfrentarse directamente al animal, pueden atraerlo lejos o ahuyentarlo de alguna manera.

JABALÍ

Alineamiento: Neutral

Movimiento: 15 m

Clase de armadura: 13

Dados de golpe: 3 (13 PG)

Ataque: +2

Ataques: 1 (topetazo)

Daño: 2d4

Salvación: B

Moral: 9

Tipo: Animal

Tipo de tesoro: Ninguno

PX: 50

Con el jabalí fuera de escena (ya sea porque los personajes han acabado con el animal o lo han ahuyentado de alguna forma), los PJ pueden comenzar con la investigación. Una nueva tirada de Percepción les revelará que hay indicios de lucha y algo de sangre. El jabalí ha destrozado la cesta de setas y pisoteado todo, de modo que es imposible encontrar ninguna huella. De aquí los personajes pueden volver a Tahon, echar un vistazo en la zona, o tratar de ir al templo del bosque.

El templo del bosque

Los trasgos están en el templo del bosque. Se trata de un viejo templo de Deceval abandonado, parcialmente derruido y cubierto de maleza. El tejado hace tiempo que se vino abajo y solo quedan los muros de piedra cubiertos de hiedra. Las raíces y plantas han hecho pedazos el hermoso mosaico de baldosas del suelo. Los trasgos viven entre los escombros, dedicándose al pillaje, asaltando viajeros y robando en las aldeas. Aunque son capaces de maldades realmente terribles, en este caso no son los responsables. Los trasgos, nocturnos por naturaleza, se están desperezando, avivando el fuego, haciendo flechas y afilando sus armas, desperdigados por las ruinas del pequeño templo. Los trasgos no tienen intención de luchar hasta la muerte y si fallan un control de Moral huirán a lo profundo del bosque o suplicarán piedad para tratar de huir.

Si los PJ capturan a alguno de los trasgos pueden interrogarlo. Como es obvio, los trasgos no saben nada de la muchacha desaparecida, lo que algún PJ puede interpretar como una resistencia a decir la verdad. Si algún PJ Legal tortura o permite la tortura de un prisionero para sonsacarle información podría perder

Cordura según se describe en las reglas correspondientes incluidas en el libro básico (pág. 81). Por mucho que los PJ intimiden, chantajeen o torturen a los prisioneros no tendrán pistas de la joven desaparecida (porque no saben nada de nada).

Si los PJ registran el templo en busca de Latinka, o algún rastro de ella, tampoco encontrarán nada. Puedes pedirles algunas tiradas de Percepción o de Naturaleza, pero independientemente de sus resultados, no hallarán restos de la chica. Ni está, ni ha estado allí.

En su búsqueda, los PJ pueden reunir el botín de los trasgos, 39 monedas de electro repartidas en 3 saquitos de cuero y un caballito de madera tallado (sin valor).

GOBLINS

Alineamiento: Caótico

Movimiento: 6 m

Clase de armadura: 14

Dados de golpe: 1 – 1

Ataque: 0

Ataques: 1 (arma)

Daño: Por arma

Salvación: B

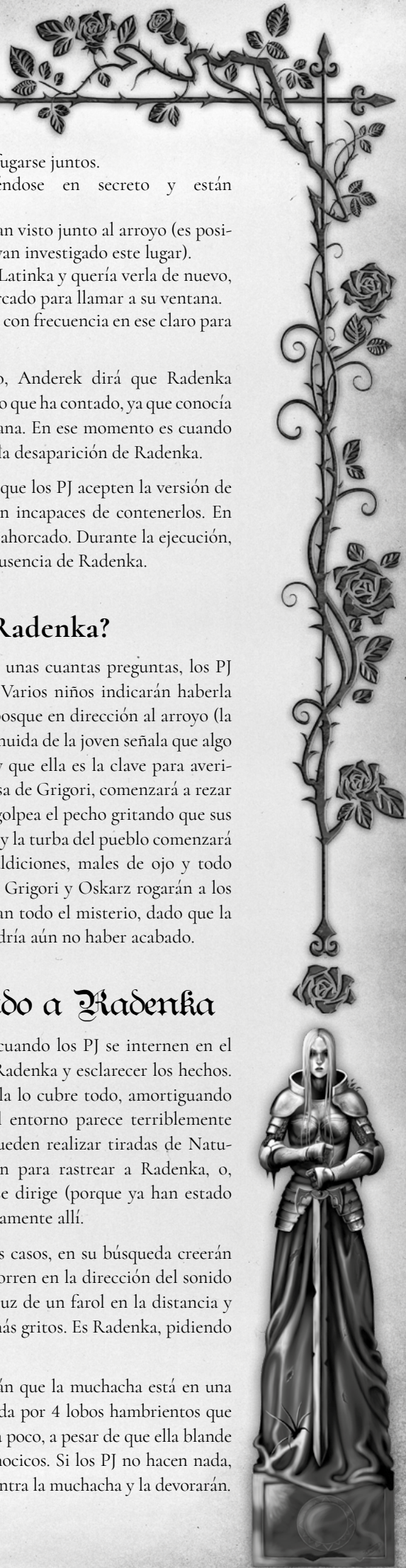
Moral: 7

Tipo: Humanoide (Gobloide)

Tipo de tesoro: 3 (20)

PX: 5





Regreso a Thaon

Con la noche ya en ciernes, y sin rastro alguno de Latinka, es muy probable que los PJ decidan regresar a Thaon. Cuando se aproximen a la aldea verán que, de nuevo, hay una gran conmoción.

Los aldeanos tienen maniatado a un joven de pelo oscuro, vestido con ropas sencillas. Lo rodean gritándole improperios y arrojándole restos de comida. Lo han golpeado y está magullado, sangrando por varias pequeñas heridas y con la ropa desgarrada. Grigori lo señalará ahora como el responsable de la desaparición de su hija. Hay una turba de aldeanos que, si no es detenida, está preparándose para ahorcar al muchacho en el viejo roble.

Oskarz explicará que el joven se llama Anderek y que estaba rondando la casa de Grigori. El chico ha reconocido que esta mañana estaba con Latinka y tenía su pañuelo en el bolsillo.

Si los personajes tratan de poner orden tendrán que recurrir a su Encanto, o tal vez a la Intimidación, para evitar que cuelguen al joven y se paren a razonar. También pueden recurrir a la violencia y enfrentarse a los aldeanos. Ten en cuenta aplicar tiradas de Moral en cuanto alguno de los aldeanos o de los PJ resulte herido, o al menos la mitad de uno de los bandos quede incapacitada.

ALDEANOS

Alineamiento: Neutral

Movimiento: 12 m

Clase de armadura: 10

Dados de golpe: 1-4 puntos de golpe

Ataque: +0

Ataques: 1 (Por arma, normalmente herramientas de granjero como azadas o guadañas)

Daño: 1d6

Salvación: HU

Moral: 7

Tipo: Humanoide

Tipo de tesoro: 6

PX: 7

Apaciguada la turba, los PJ pueden tratar de hablar con Anderek para averiguar qué tiene que ver con la desaparecida Latinka.

¿QUÉ PUEDE CONTARLES ANDEREK?

Anderek está realmente asustado, y responderá algo aturdido a las preguntas de los PJ. Si es interrogado les puede contar lo siguiente.

- * Latinka y él iban a fugarse juntos.
- * Llevan meses viéndose en secreto y están enamorados.
- * Esa mañana se habían visto junto al arroyo (es posible que los PJ ya hayan investigado este lugar).
- * Echaba de menos a Latinka y quería verla de nuevo, así que se había acercado para llamar a su ventana.
- * Latinka y él se veían con frecuencia en ese claro para consumir su afecto.

En algún momento, Anderek dirá que Radenka puede confirmar todo lo que ha contado, ya que conocía la relación de su hermana. En ese momento es cuando todo el mundo notará la desaparición de Radenka.

También es posible que los PJ acepten la versión de los aldeanos o que sean incapaces de contenerlos. En ese caso, Anderek será ahorcado. Durante la ejecución, se darán cuenta de la ausencia de Radenka.

¿Dónde está Radenka?


En cuanto se hagan unas cuantas preguntas, los PJ obtendrán respuestas. Varios niños indicarán haberla visto internarse en el bosque en dirección al arroyo (la escena del crimen). La huida de la joven señala que algo extraño está pasando y que ella es la clave para averiguarlo. Mettra, la esposa de Grigori, comenzará a rezar a Deceval mientras se golpea el pecho gritando que sus hijas están embrujadas y la turba del pueblo comenzará a murmurar sobre maldiciones, males de ojo y todo tipo de supersticiones. Grigori y Oskarz rogarán a los personajes que resuelvan todo el misterio, dado que la tragedia del pueblo podría aún no haber acabado.

Persiguiendo a Radenka

Habrán anochecido cuando los PJ se internen en el bosque para buscar a Radenka y esclarecer los hechos. Una espesa y fría niebla lo cubre todo, amortiguando incluso el sonido, y el entorno parece terriblemente amenazador. Los PJ pueden realizar tiradas de Naturaleza o de Percepción para rastrear a Radenka, o, si creen saber dónde se dirige (porque ya han estado antes) pueden ir directamente allí.

En cualquiera de los casos, en su búsqueda creerán escuchar un grito. Si corren en la dirección del sonido verán la amortiguada luz de un farol en la distancia y escucharán de nuevo más gritos. Es Radenka, pidiendo auxilio.

Si los PJ llegan, verán que la muchacha está en una pequeña cañada, rodeada por 4 lobos hambrientos que están cercándola poco a poco, a pesar de que ella blande la lámpara contra sus hocicos. Si los PJ no hacen nada, los lobos se lanzarán contra la muchacha y la devorarán.



Los PJ pueden enfrentarse a los lobos o espantarlos de alguna manera. Los lobos están especialmente hambrientos y a priori no van a dejar escapar a su presa, pero efectuarán los controles de moral habituales cuando alguno sea herido o cuando caiga el primero de ellos. Si al menos dos lobos son incapacitados, el resto huirá de la zona.

LOBO

Alineamiento: Neutral

Movimiento: 18 m

Clase de armadura: 13

Dados de golpe: 2 + 2

Ataque: +2

Ataques: 1 (mordedura)

Daño: 1d6

Salvación: B

Moral: 8

Tipo: Animal

Tipo de tesoro: Ninguno

PX: 35

Durante la batalla de los PJ con los lobos se producirá un evento sobrenatural que aclarará, de una vez, lo sucedido. El cadáver de Latinka (que recordemos, se había arrastrado moribunda hasta el arroyo) aparecerá del fango convertido en un Zombi. En un final de justicia poética se abalanzará sobre su hermana para devorarla, mientras esta grita horrorizada:

—¡No puedes estar viva! ¡Yo te maté! ¡Yo te maté!

Ante esta revelación los PJ pueden tomar varias decisiones, como salvar a Radenka y entregarla a su familia, matarla ellos mismos, o abandonarla a su suerte.

Sin la intervención de los PJ el zombi de Latinka asesinará a su hermana y una vez consumada su venganza intentará acabar con los PJ dejando claro que es un peligro. Por otro lado, es posible que los PJ quieran devolverla a su familia para que tenga un entierro digno. Los PJ pueden decidir luchar con ella y darle un verdadero final o abandonarla a su suerte.

ZOMBI DE LATINKA

Alineamiento: Caótico

Movimiento: 12 m

Clase de armadura: 12

Dados de golpe: 2

Ataque: +1

Ataques: 1 (zarpazo) o 1 (arma)

Daño: 1d8 o por arma

Salvación: B

Moral: 12

Tipo: Muerto-viviente

Tipo de tesoro: Ninguno

PX: 29

Si los personajes deciden salvar a Radenka y la interrogan, terminará confesando el crimen refiriéndose a su hermana en estos términos:

—La muy zorra me robó todo. Él debía estar conmigo, pero ella lo tenía embrujado.

Obviamente, se refiere a Anderek. El móvil del crimen, por celos, queda esclarecido. Ahora está en manos de los PJ que se haga justicia.

Epílogo

La aventura puede terminar de muchas formas, con la muerte de Radenka a manos de los personajes (o del zombi que antes fue su hermana) y con los PJ entregando los cuerpos de ambas. En este caso, aunque los PJ hayan hecho justicia, el pueblo se mostrará hostil con ellos, como si fuesen los responsables.

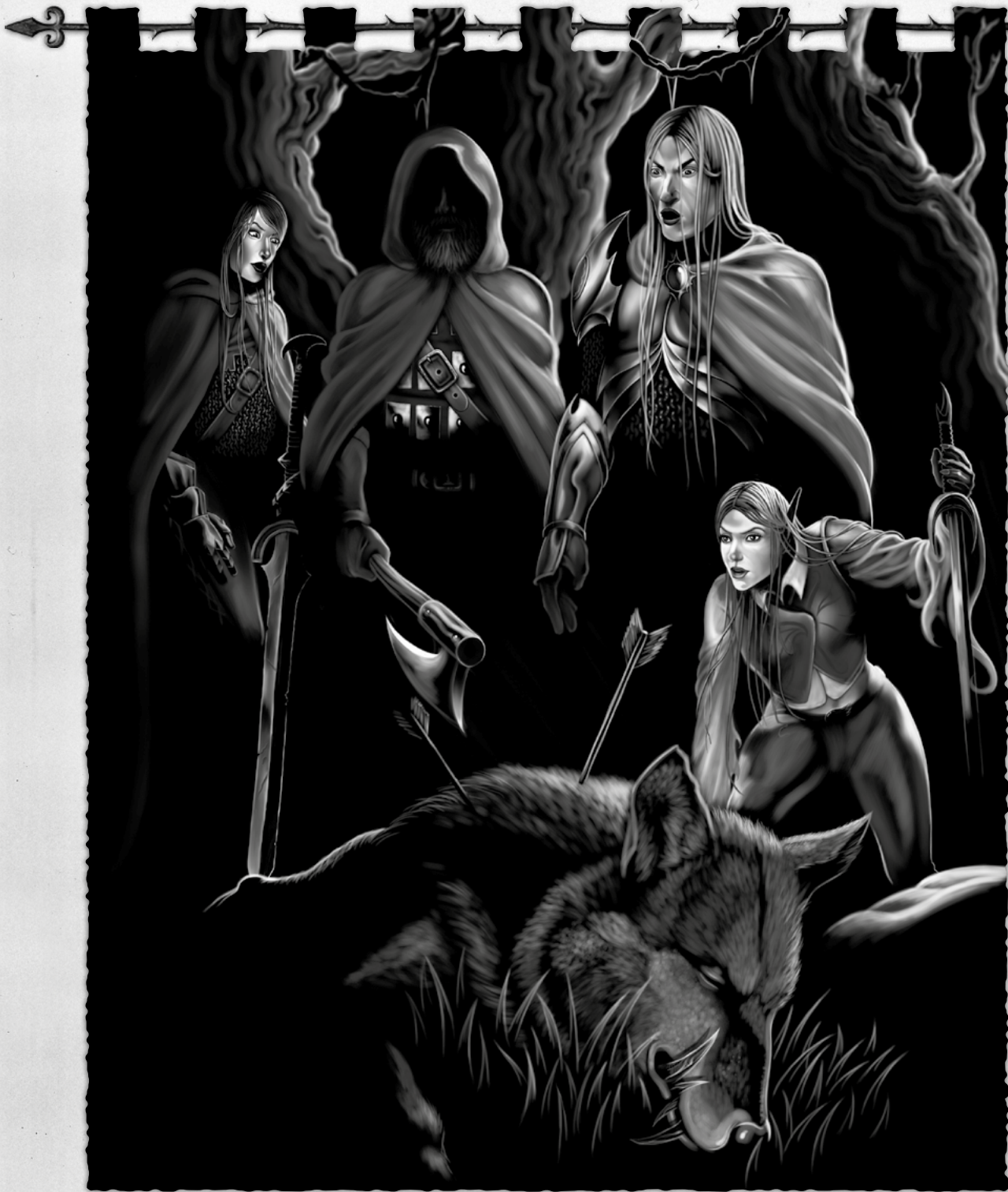
Si los PJ entregan a Radenka, esta confesará y pedirá clemencia. No la obtendrá y será ahorcada al día siguiente. Si Anderek sigue vivo, será exonerado y se le permitirá asistir al entierro de los restos de Latinka. Si Anderek fue ahorcado injustamente, los vecinos se echarán las culpas unos a otros hasta que finalmente recaerán en los PJ por no haberlo descubierto antes y serán invitados a abandonar la aldea.

Recompensas

A parte de las posibles recompensas económicas que los PJ hubieran pactado con Grigori y Oskar, los PJ recibirán puntos de experiencia.

- * Los PJ habrán cumplido el objetivo principal de la aventura si descubren el crimen, Latinka recibe sepultura y se hace justicia (de uno u otro modo) con su hermana Radenka.
- * Los PJ habrán cumplido un objetivo secundario si salvan la vida a Anderek.





Autor: José Manuel Palacios.
Edición y Revisión: Eva Vidal e Ismael de Felipe.
Maquetación: Vanessa García.
Ilustraciones: Quico Vicens.

Holocubierta Ediciones, S.L.

© 2020

Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com

Free RPG Day 2020